RVL-RMGP-NOE

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz / Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Nintendo

PRINTED IN GERMANY

Wii™

SUPER MARIO GALAXY™

SPIELANLEITUNG

Art. Nr. 2122040M/B&K/1007 [1006/NOE-D/RVL]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher sein kannst, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Wir danken dir, dass du dich für die SUPER MARIO GALAXY™-Disc für dein Wii™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc und des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50HZ- (576i) ALS AUCH DEN 60HZ-MODUS (480i).

THIS SOFTWARE USES A FONT THAT IS EITHER MADE BY OR CREATED BASED ON A FONT MADE BY FONTWORKS JAPAN, INC. WHICH HAS BEEN MODIFIED TO ACCOMMODATE THE SOFTWARE DESIGN.

WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGESEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGARANTIE. DAS KOPIEREN JEGLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

DIESES SPIEL WIRD IN DOLBY PRO LOGIC II WIEDERGEGEBEN. UM SPIELE, DIE MIT DEM DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-LOGO GEKENNZEICHNET SIND, WIEDERZUGEBEN, IST EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-, DOLBY SURROUND PRO LOGIC- ODER DOLBY SURROUND PRO LOGIC IIx-RECEIVER ERFORDERLICH. DIESE RECEIVER SIND SEPARAT ERHÄLTLICH.

© 2007 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

© 2007 NINTENDO.

Inhalt

Prolog 4
Spielbeginn 6
Steuerung 8
Galaxien erforschen 12
Aktionen – Grundlegende Aktionen 14
Aktionen – Verwandlungen 18
Aktionen – Eine Reihe von Vorrichtungen 20
Items 24
Hilfreiche Tipps 25
Credits 27

Update des Wii-Systems

Hinweis: Wenn du die Disc das erste Mal in deine Wii-Konsole einlegst, wird überprüft, ob dein Wii-System auf dem aktuellsten Stand ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Bildschirm für das Update des Wii-Systems**. Wähle O.K., um fortzufahren.

Dieses Spiel unterstützt sowohl den 50Hz- als auch den 60Hz-Modus. Der 60Hz-Modus bietet dir eine höhere Bildauflösung und damit eine bessere Bildqualität. Daher empfehlen wir dir, sofern dein Fernsehgerät 60Hz unterstützt, die Fernseh-Einstellung der Wii-Konsole von 50Hz auf 60Hz zu ändern. Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, und danach alle 100 Tage, wird der **Erinnerungsbildschirm** (siehe Abbildung rechts) eingeblendet. Detaillierte Informationen hierzu findest du auf **Seite 10**.

Prolog

Alle hundert Jahre erscheint ein Komet am Himmel über dem Pilz-Königreich.

In einem Jahr war der Komet so groß, dass er den ganzen Himmel erfüllte und zahllose Sternschnuppen hernieder regneten.

Die Toads brachten die Sternschnuppen zum Schloss, wo sie zu einem großen Power-Stern wurden.

Die Sternschnuppen wurden von den Toads ins Schloss gebracht und wurden zu einem großen Power-Stern.

Es hätte ein Anlass zur Freude sein sollen für die Bürger des Pilz-Königreichs. In dieser Nacht fand das Sternenstaubfest statt, das ein Mal in hundert Jahren veranstaltet wird, um den Segen des Kometen zu feiern.

Lieber Mario,

ich warte auf dich am Schloss in der Nacht des Sternenstaubfestes. Es gibt da etwas, das ich dir geben möchte.

Von Peach

Mario hielt die Einladung fest zwischen seinen Fingern, als er am Schloss ankam, wo das schillernde Sternenstaubfest schon in vollem Gange war.

Die Toads begrüßten Mario herzlich und tanzten fröhlich. Mario war außer sich vor Freude. Jedoch...

Polari

Der Älteste der Luma-Sternenkinder.

Er versteht Rosalina außergewöhnlich gut und dient ihr als Butler. Er weiß alles, was es über die Sternwarte zu wissen gibt.

Er zeigt dir eine Karte, wann immer du mit ihm redest.

Rosalina

Leiterin der Sternwarte auf dem Kometen, die im Weltall schwebt.

Sie bereist die Sterne mit den Sternkindern, den Luma, an ihrer Seite.

Eine Frau mit einer mysteriösen Vergangenheit.

Luma

Sternenkind, das im Weltall lebt.

Es gibt verschiedene Arten von Luma.

Sie lieben Sternenstaub, oder Sternenteile, wie er auch genannt wird. Diese verspeisen sie nur zu gerne.

Spielbeginn

Schiebe die Super Mario Galaxy™-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii™-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein.

1. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm**, den du auf der Abbildung rechts siehst, wird angezeigt. Lies die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücke den A-Knopf.

   HINWEIS: Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn du die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschiebst.

2. Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den **Disc-Kanal** im **Wii-Menü** und drücke den A-Knopf.

Wii-Menü

3. Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wähle START aus und drücke den A-Knopf.

Startbildschirm des Kanals

4. Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt, gefolgt vom **Titelbildschirm**. Stelle sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt und drücke anschließend den A-Knopf. Der **Titelbildschirm** erscheint.

Informationen zur Handgelenksschlaufe

5. Drücke den A-Knopf und B-Knopf gleichzeitig, um zum **Dateiauswahlbildschirm** zu gelangen.

Titelbildschirm

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig der englische Bildschirmtext verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Ein neues Spiel beginnen (Eine Spiele-Datei erstellen)

Beginnst du ein neues Spiel, wähle einen Planeten und erstelle eine Spiele-Datei, um deine Daten speichern zu können. Um eine Datei zu erstellen, wird der **Symbol-Auswahlbildschirm** aufgerufen, und nachdem du ein Symbol ausgewählt hast, kannst du die Datei verwenden oder zurück zum **Dateiauswahlbildschirm** gehen. Um eine Datei zu erstellen, brauchst du wenigstens einen freien Block im Speicher der Wii-Konsole. Du kannst auch ein Mii, das du auf deiner Wii-Konsole erstellt hast, als Symbol benutzen.

HINWEIS: Nähere Informationen, wie man ein Mii im Mii-Kanal erstellt, findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen.

Dateiauswahlbildschirm

Wähle die Spiele-Datei (den Planeten), die du spielen möchtest und wähle OKAY!, um ein vorher gespeichertes Spiel fortzusetzen.

Dateiauswahlmenü

KOPIEREN	Kopiere die gespeicherten Daten in eine andere Datei.
SYMBOL	Verändere das Datei-Symbol.
LÖSCHEN	Lösche die gespeicherten Daten. Bitte beachte, dass gelöschte Daten nicht wiederhergestellt werden können.

Zurück-Symbol

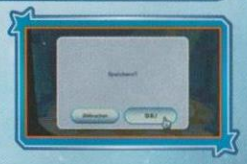
Zeige darauf und drücke den A-Knopf oder drücke den B-Knopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Zahl der gesammelten Power-Sterne (S. 12) und Sternenteile (S. 24)

Erklärung des kooperativen Spiels.

Daten speichern

Immer wenn du einen Level **(S. 12)** durchspielst, wirst du gefragt, ob du das Spiel speichern möchtest. Wähle O.K., um die Datei zu überschreiben und deinen Fortschritt zu speichern. Jedes Mal, wenn du von einer gespeicherten Datei beginnst, wird die Zahl deiner Versuche zurückgesetzt. **Bitte beachte, dass sobald eine Datei überschrieben worden ist, du nicht mehr zur vorherigen Datei zurückkehren kannst.**



HINWEIS: Nähere Informationen dazu, wie man Dateien aus dem Speicher der Wii-Konsole löschen kann, findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen.

Steuerung

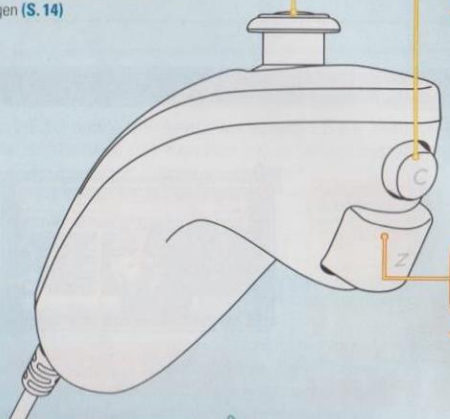
Dieses Spiel wird mit der Nunchuk-Methode gespielt, wobei das Nunchuk mit dem Erweiterungsanschluss der Wii-Fernbedienung verbunden wird.

Für ausführliche Beschreibungen, wie man die einzelnen Aktionen ausführt, siehe Seite 14 – 23.

HINWEIS: Für genauere Informationen zur Verbindung und der richtigen Handhabe, siehe Seite 10.

Wii-Fernbedienung in Kombination mit Nunchuk

Nunchuk



Control Stick
- Bewegen **(S. 14)**

C-Knopf
- Kamera zurücksetzen **(S. 21)** (kehre zur normalen Perspektive zurück)

Z-Knopf
Ducken (S. 16)
- Tauchen **(S. 17)**

Unterstützendes Spiel

Auch wenn dieses Spiel grundsätzlich für nur einen Spieler gedacht ist, kannst du, wenn du eine zweite Wii-Fernbedienung hast, mit einem Freund zusammen spielen. Während Spieler 1 Mario steuert, hilft Spieler 2 Mario, indem er Sternenteile **(S. 24)** sammelt und die Bewegungen von Gegnern anhält. Spieler 2 kann Mario springen lassen, indem er auf ihn zeigt und den A-Knopf drückt. Spieler 2 spielt nur mit der Wii-Fernbedienung.

HINWEIS: Weitere Anweisungen, wie du die Wii-Fernbedienung verbindest, findest du auf **Seite 10** oder in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems.

Zeiger von Spieler 1

Zeiger von Spieler 2

Wii-Fernbedienung

Zeiger
Bewege ihn über Sternenteile, um sie einzusammeln
- Bewege den Zeiger
- Richte ihn auf Greifsterne **(S. 20)**

Steuerkreuz
- Verändere die Kamera-Perspektive **(S. 21)**

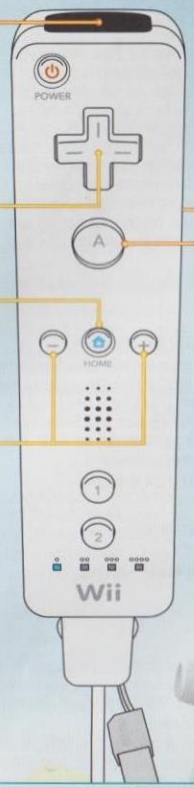
HOME-Knopf
- **HOME-Menü** anzeigen

HINWEIS: Bitte lies die Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen.

Minus-Knopf / Plus-Knopf
- **Pause-Bildschirm** anzeigen

Schüttele die Wii-Fernbedienung

Schüttele die Wii-Fernbedienung, um dich zu drehen oder eine Vorrichtung zu verwenden.



Wie man zielt

B-Knopf
Feuere Sternenteile auf den Zeiger auf dem Bildschirm
- Kommando abbrechen

A-Knopf
Springen (S. 15)
- Bestätigen
- Sprechen / Lesen **(S. 16)**
- Schwimmen **(S. 17)**
- Greifstern greifen **(S. 20)**

HINWEIS: Aktionen, die durch Schütteln der Wii-Fernbedienung ausgeführt werden, können auch durch Schütteln des Nunchuks ausgeführt werden.

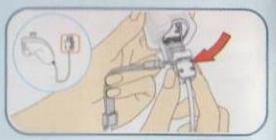
• Steuerung für Spieler 2

Sammle Sternenteile	Zeige auf Sternenteile, um sie aufzusammeln.
Sternenteile abfeuern	Drücke den B-Knopf, um Sternenteile dorthin zu schießen, wo sich der Sternenzeiger befindet.
Gegner anhalten	Ziele auf einen Gegner und drücke den A-Knopf, um seine Bewegungen anzuhalten. HINWEIS: wirkt nicht bei allen Gegnern.
Lass Mario springen	Ziele auf Mario und drücke den A-Knopf, um ihn springen zu lassen.
Lass Mario einen Dreher ausführen	Ziele auf Mario, wenn er in der Luft ist, und drücke den A-Knopf, um ihn eine Drehattacke ausführen zu lassen.
Kombinationssprung	Ziele auf Mario und drücke den A-Knopf gleichzeitig mit Spieler 1, um ihn höher als gewöhnlich springen zu lassen.

HINWEIS: Wähle das S2-Symbol im **Dateiauswahlbildschirm (S. 7)**, um eine Erklärung für die Steuerung von Spieler 2 im unterstützenden Spiel zu erhalten.

ACHTUNG – HANDGELENKSSCHLAUFE VERWENDEN

Führe die Schnur der Handgelenksschlaufe durch den Haken. Stecke den Nunchuk-Stecker in den Erweiterungsanschluss an der Unterseite der Wii-Fernbedienung. Führe deine Hand durch die Handgelenksschlaufe und nimm die Wii-Fernbedienung sicher in die Hand. Justiere den Stopper, so dass die Schlaufe sich nicht vom Handgelenk löst. Gib Acht, den Stopper nicht übermäßig festzuziehen. Es genügt, wenn die Schlaufe nicht verrutschen kann.



VORSICHT: Halte die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk (falls verwendet) stets sicher in der Hand. Bitte verwende stets die Handgelenksschlaufe, um zu verhindern, dass dir die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Achte daher bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, wenn du Wii-Spiele spielst. Unterbreche das Spiel und trockne deine Hände, sollten diese verschwitzt oder feucht sein. Vermeide es außerdem, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig, da die Wii-Fernbedienung bereits auf geringe Bewegungen reagiert. Stelle sicher, das Nunchuk wie beschrieben vorzubereiten. Verwende den Haken am Nunchuk-Stecker gemeinsam mit der Schnur der Handgelenksschlaufe, um zu verhindern, dass sich der Nunchuk-Stecker vom Erweiterungsanschluss der Wii-Fernbedienung löst und gegen andere Gegenstände oder Personen schlägt.

WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung und das Kabel des Nunchuks können sich um den Hals schnüren.

Wiederherstellung der neutralen Position für das Nunchuk

VORSICHT: Sollte sich der Control Stick beim Einschalten bzw. beim Anschließen an die Wii-Fernbedienung nicht in der neutralen Position befinden, so wird diese falsche Position als neutrale Position übernommen. Dies führt zu einer Fehlfunktion der Steuerung. Lass den Control Stick in die zentrale Position zurückkehren und drücke auf der Wii-Fernbedienung gleichzeitig für drei Sekunden die A-, B-, Plus- und Minus-Knöpfe, um die neutrale Position wiederherzustellen.

Um dies zu verhindern, berühre den Control Stick nicht während:

- du die Wii-Konsole einschaltest,
- du das Nunchuk an die Wii-Fernbedienung anschließt,
- du im **Wii-Menü** Kanäle startest,
- du aus einem Spiel oder einem Kanal ins **Wii-Menü** zurückkehrst.

60Hz (480i)-Modus

Kompatibel mit 50Hz 60Hz

Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern und optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen. Wir von Nintendo möchten, dass die Spieler unsere Spiele unter den bestmöglichen Bedingungen erleben.

Wenn du zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und PAL60-Kompatibilität verfügt oder wenn du zum Anschluss ein Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen Komponenten-Eingang verfügt, erfolgt eine wesentlich schärfere Bildwiedergabe.

Manche, in erster Linie ältere Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob dein Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wende dich an den zuständigen Hersteller, um weitere diesbezügliche Informationen zu erhalten.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den 60Hz (480p)-Modus zu aktivieren, wähle diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung.

EDTV / HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

Kompatibel mit EDTV HDTV

Die EDTV / HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe, optimale Spielgeschwindigkeit und ein stark reduziertes Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen. Wir von Nintendo möchten, dass die Spieler unsere Spiele unter den bestmöglichen Bedingungen erleben.

Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wende dich an den Hersteller, um zu erfahren, ob dein Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stelle außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn du diesen Modus auswählst.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV / HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wähle diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung.

Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole

Um die Wii-Fernbedienung an einer Wii-Konsole zu verwenden, muss sie zunächst registriert werden. Die im Lieferumfang der Wii-Konsole befindliche Wii-Fernbedienung ist bereits ab Werk registriert. Es gibt zwei verschiedene Registrierungen:

Standard-Modus – Nach erfolgter Registrierung bleibt die Wii-Fernbedienung solange an der Wii-Konsole registriert, bis die Einstellungen durch Registrierung an einer anderen Konsole überschrieben werden.

Einmal-Modus – Dieser Modus ermöglicht den vorübergehenden Gebrauch deiner Wii-Fernbedienung an einer anderen Wii-Konsole, den Gebrauch der Wii-Fernbedienung eines Freundes an deiner Wii-Konsole sowie die Änderung der Spielerreihenfolge bei Mehrspieler-Partien. Die in der Wii-Fernbedienung gespeicherten Einstellungen zur Registrierung im **Standard-Modus** werden dadurch nicht überschrieben. In diesem Modus bleibt die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole verbunden, solange sie eingeschaltet ist. Sobald die Wii-Konsole ausgeschaltet wird, geht die Registrierung an der Wii-Konsole verloren.

Bitte beachte die folgenden Anweisungen zur Registrierung via **Einmal-Modus**. Weitere Informationen zur Registrierung erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung.

Registrierung via Einmal-Modus

HINWEIS: Die Verwendung dieses Modus setzt die Registrierungskonfigurationen aller Wii-Fernbedienungen außer Kraft, bis die Wii-Konsole ausgeschaltet wird. Wird die Wii-Konsole danach wieder eingeschaltet, treten die Konfigurationen des **Standard-Modus** wieder in Kraft.

1. Drücke den HOME-Knopf an einer Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert ist.
2. Wähle die Option Wii-FB-EINSTELLUNGEN aus dem **HOME-Menü** aus und wähle danach die Option NEU ANMELDEN aus.
3. Drücke gleichzeitig den 1- und den 2-Knopf auf der Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert werden soll. Die Reihenfolge, in der die Wii-Fernbedienungen registriert werden, bestimmt, wer Spieler 1, Spieler 2 usw. ist.
4. Die Spieler-LED blinkt während des Registrierungsvorganges. Halte die Knöpfe gedrückt, bis das Blinken aufhört. Dadurch wird signalisiert, dass die Verbindung eingerichtet wurde.

Galaxien erforschen

Übernimm die Kontrolle über Mario und brich von der Sternwarte auf dem Kometen in ferne Galaxien auf, um die verstreuten Power-Sterne zu sammeln.

Sammle Power-Sterne

Mario erforscht eine Vielzahl von Galaxien. Innerhalb einer Galaxie gibt es mehrere Level. Erbeute den Power-Stern eines jeweiligen Levels, um ihn durchzuspielen und neue Level freizuspielen, wo dich noch mehr Herausforderungen erwarten.

Sternwarte auf dem Kometen

Die Basis deiner Abenteuer. Du kannst von den Kuppeln aus in die Galaxien aufbrechen oder sie einfach nur betrachten. Außerdem kannst du dich mit den Luma und anderen Charakteren unterhalten und so wertvolle Informationen sammeln. Sobald du den Großen Stern einer Kuppel erlangt hast, kannst du eine neue Kuppel betreten.

Die Gesamtzahl der Sternenteile, die du in den Galaxien bisher gesammelt hast.

Galaxie-Auswahlbildschirm

Greife nach dem Greifstern **(S. 20)**, der sich in der Kuppel befindet, um zum **Galaxie-Auswahlbildschirm** zu gelangen. Wähle die Galaxie, die du gerne erforschen möchtest, dann wähle DORTHIN FLIEGEN, um den **Level-Auswahlbildschirm** aufzurufen.

Nur die Zahl wird dargestellt. Spiele sie frei, indem du Power-Sterne sammelst.

Zeige darauf und drücke den A-Knopf, um dorthin zu reisen.

Zeige auf einen Punkt außerhalb der Galaxien und ergreife die Karte mit den A-Knopf, um die Ansicht zu ändern.

Level-Auswahlbildschirm

Zeige auf einen Level und drücke den A-Knopf, um ihn zu spielen. Zeige auf einen Level, den du bereits durchgespielt hast, um deinen bisherigen besten Score für diesen Level anzuzeigen.

Galaxie-Bildschirm

Wenn du mit einem Gegner oder Dornenkraut zusammenstößt und deine Kraftanzeige auf null sinkt, oder wenn du in ein schwarzes Loch fällst, verlierst du einen Versuch. Wenn du keine Versuche mehr übrig hast, heißt es Game Over und du kehrst zurück zum **Titelbildschirm**.

Wenn du mit einem Gegner zusammenstößt, einem gegnerischen Angriff unterliegst oder mit einem Hindernis zusammenstößt, sinkt deine Kraftanzeige um 1.

Die Zahl der Sternenteile, die du in diesem Level gesammelt hast.

Pausebildschirm

Drücke entweder den Minus-Knopf oder den Plus-Knopf, um das Spiel zu pausieren. Im **Pausebildschirm** kannst du die Zahl der Münzen überprüfen, die du hast, den Namen der Galaxie, in der du dich derzeit befindest, und so weiter. Wähle ZUM SPIEL um weiterzuspielen oder wähle ZURÜCK ZUR STERNWARTE, um zur Sternwarte auf dem Kometen zurückzukehren.

Aktionen – Grundlegende Aktionen

Hier lernen wir Marios grundlegende Aktionen kennen. Meistere jede Aktion passend zur jeweiligen Situation.

Bewegung

Bewege dich mithilfe des Control Sticks. Neige den Control Stick sachte, um zu gehen, oder neige ihn stärker, um zu rennen.

Drehattacke

Schüttele die Wii-Fernbedienung

Auf deinem Weg durch die Level wirst du die Fähigkeit erlangen, dich zu drehen, indem du die Wii-Fernbedienung schüttelst. So kannst du Hindernisse zerstören oder Gegner bewegungsunfähig machen. Es gibt auch Vorrichtungen, die aktiviert werden, indem man sich in ihnen dreht, also versuche dich in verschiedenen Dingen zu drehen.

Zerstöre Hindernisse

Mach Gegner bewegungsunfähig

Benutze Vorrichtungen

Dreh-Sprung

Schüttele die Wii-Fernbedienung während eines Sprungs

Dreh dich während eines Sprungs, um einen Dreh-Sprung auszuführen und Mario springt höher als gewöhnlich.

Gegner besiegen

Für gewöhnlich kannst du Gegner besiegen, indem du auf sie drauf springst, oder indem du sie rammst, nachdem du sie bewegungsunfähig gemacht hast, entweder durch eine Drehattacke oder durch Beschuss mit Sternenteilen. Jedoch gibt es auch Gegner, die du so nicht besiegen kannst. Versuche es mit einem Item oder einer Vorrichtung, oder schleudere die Attacke deines Gegners zurück mit einer Drehattacke.

Sprung

A

Drücke den A-Knopf, um zu springen. Eine Menge verschiedener Sprünge können ausgeführt werden, indem du dies mit anderen Aktionen kombinierst. Setze immer den richtigen Sprung zur rechten Zeit ein.

Aufeinanderfolgende Sprünge / Dreisprung

A beim Landen

Springe während du rennst. Drücke den A-Knopf exakt dann, wenn Mario landet, um bis zu drei aufeinanderfolgende Sprünge zu vollführen. Beim dritten aufeinanderfolgenden Sprung springt Mario höher (Dreisprung).

Rückwärtssalto

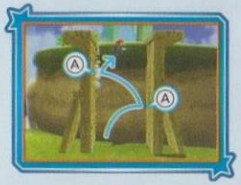
A, während du Z gedrückt hältst

Springe während Mario sich duckt und Mario springt hoch in die Luft und landet ein paar Schritte weiter hinten.

Wandsprung

A, wenn du auf eine Wand zu springst

Springe auf eine Wand zu und drücke den A-Knopf zur rechten Zeit, um von der Wand abzuspringen. An engen Stellen zwischen zwei Wänden kannst du so Mario bis zur Spitze befördern.



Seitlicher Salto

Während du dich bewegst, neige den Control Stick in die entgegengesetzte Richtung und drücke A

Während du dich bewegst, neige den Control Stick entgegen der Richtung, in die Mario rennt und drücke den A-Knopf, um einen seitlichen Salto auszuführen.

Hechtsprung

Während du rennst, Z, dann A

Während du rennst, halte den Z-Knopf gedrückt, dann drücke den A-Knopf, um einen Hechtsprung zu vollführen und große Distanzen zu überwinden.

Stampfattacke

Z in der Luft

Vollführe eine Stampfattacke, indem du springst und dann den Z-Knopf drückst. Verwende die Stampfattacke, um rissige Böden zu zerstören oder Stampfattacken-Schalter zu bedienen **(S. 21)**.

Sprechen / Lesen

Bleib vor einer Figur in der Nähe oder einem Schild stehen und drücke den A-Knopf, um ein Gespräch zu beginnen bzw. zu lesen.

Einen Mast greifen

in der Nähe eines Mastes

Drücke den A-Knopf, wenn du in der Nähe eines Mastes bist, um ihn zu ergreifen. Verwende den Control Stick, um dich hoch, runter, nach links oder rechts zu bewegen. Drücke den A-Knopf, um herunter zu springen.

Ducken

Halte den Z-Knopf gedrückt, um dich zu ducken. Verwende den Control Stick, um dich zu bewegen, während du dich duckst.

Aufheben (Fangen) / Werfen

Schüttele die Wii-Fernbedienung

Schüttele die Wii-Fernbedienung, wenn du in der Nähe eines Panzers bist, um ihn aufzuheben (du kannst ihn aber auch einfach berühren). Schüttele die Wii-Fernbedienung erneut, um ihn nach vorne zu werfen. Du kannst auch Panzer fangen, die ein Gegner auf dich wirft.

Hebe einen Panzer auf
Wirf ihn auf dein Ziel

Schwimmen

Wähle im Wasser die Richtung mit dem Control Stick und drücke wiederholt den A-Knopf, um brustzuschwimmen. Schlag mit den Beinen, indem du den A-Knopf gedrückt hältst. Schüttele die Wii-Fernbedienung, während du schwimmst, um kurzzeitig schneller zu schwimmen. Halte einen Panzer, während du schwimmst, um deine Geschwindigkeit zu steigern. Halte den A-Knopf gedrückt oder schüttele die Wii-Fernbedienung an der Wasseroberfläche, um zu springen.

Tauchen

Drücke den Z-Knopf an der Wasseroberfläche, um ins Wasser zu tauchen. Unter Wasser wird die Luftanzeige dargestellt. Sei vorsichtig, denn sobald die Luftanzeige leer ist, beginnt deine Kraftanzeige sich zu verringern. Die Luftanzeige kann wiederaufgefüllt werden, indem du das Wasser verlässt, du eine Luftblase berührst oder eine Münze aufsammelst.

Schlittschuhlaufen

Schüttele die Wii-Fernbedienung

Schüttele die Wii-Fernbedienung, wenn du auf Eis stehst, um Schlittschuh zu laufen. Kontrolliere die Richtung, in die Mario Schlittschuh läuft mit dem Control Stick. Schlittschuhlaufen erlaubt es Mario, sich schneller als gewöhnlich zu bewegen. Mario kann auch während des Schlittschuhlaufens den Dreisprung ausführen.

Aktionen – Verwandlungen

Bestimmte Items erlauben es Mario, sich zu verwandeln und spezielle Fähigkeiten zu gewinnen. Lerne, das Beste aus diesen Verwandlungen zu machen.

Bienen-Mario

Nimm den , um dich zu verwandeln

Klebe an Honigwabenmauern!

Halte den A-Knopf gedrückt, um zu schweben. Verwende den Control Stick, um die Richtung zu bestimmen, in die Mario schwebt. Sei vorsichtig – die Fliegen-Anzeige wird stetig abnehmen, während Mario nach oben schwebt, und wenn sie leer ist, wird Mario fallen. Mario kann auch Honigwabenmauern erklettern, indem er sich an ihnen festklebt.

Mario verwandelt sich zurück: Nachdem er mit einem Gegner oder einer gegnerischen Attacke zusammenstößt oder wenn er mit Wasser in Kontakt kommt.

Regenbogen-Mario

Nimm den , um dich zu verwandeln

Marios Laufgeschwindigkeit nimmt für eine gewisse Zeit zu und er kann jeden Gegner besiegen, indem er mit ihm zusammenstößt. Seine Kraftanzeige nimmt nicht ab, wenn er angegriffen wird.

Mario verwandelt sich zurück: Nachdem ein Zeitlimit abgelaufen ist.

Geist-Mario

Nimm den , um dich zu verwandeln

Schüttele die Wii-Fernbedienung vor speziellen Wänden, wie z. B. Gittern, um unsichtbar zu werden und hindurch zu gleiten. Drücke den A-Knopf in rascher Folge, um aufwärts zu schweben.

Mario verwandelt sich zurück: Nachdem er mit einem Gegner oder einer gegnerischen Attacke zusammenstößt oder wenn er mit Wasser oder Licht in Kontakt kommt.

Eis-Mario

Nimm die , um dich zu verwandeln

Mario kann einen eisigen Fußweg erzeugen, indem er den Bereich um sich herum gefriert, auf dem er läuft.

Mario verwandelt sich zurück: Nachdem ein Zeitlimit abgelaufen ist.

Feuer-Mario

Nimm die , um dich zu verwandeln

Schüttele die Wii-Fernbedienung, um Gegner mit Feuerbällen anzugreifen.

Mario verwandelt sich zurück: Nachdem ein Zeitlimit abgelaufen ist.

Feder-Mario

Nimm den , um dich zu verwandeln

Mario springt unaufhörlich. Drücke den A-Knopf genau dann, wenn Mario landet, um einen hohen Sprung zu vollführen. Wenn Mario mit einer Wand zusammenstößt, vollführt er automatisch einen Wandsprung.

Mario verwandelt sich zurück: Nachdem er mit einem Gegner oder einer gegnerischen Attacke zusammenstößt oder wenn er mit Wasser oder mit einem Sternenring in Kontakt kommt.

Aktionen – Eine Reihe von Vorrichtungen

Mario muss, um in seinem Abenteuer voranzukommen, eine Reihe unterschiedlicher Vorrichtungen verwenden. Schau dir an, wie jede dieser Vorrichtungen verwendet wird.

Sternenring

Schüttele die Wii-Fernbedienung

Sternenring

Schüttele die Wii-Fernbedienung in der Nähe eines Sternenrings, um auf einen bestimmten Planeten zu fliegen. Wenn ein Sternenring zerbrochen ist, sammle die gelben Sternenchips, um ihn zu reparieren.

Zerbrochener Sternenring-Anzeige

Sammle alle gelben Sternenchips, um ihn zu reparieren.

Gelbe Sternenchips

Setze sie zusammen, um einen Sternenring zu erschaffen.

Greifstern

Ziele mit der Wii-Fernbedienung darauf und halte Ⓐ gedrückt

Wenn du in der Nähe eines Greifsterns bist, ziele darauf und eine erscheint. Drücke den A-Knopf und halte ihn gedrückt, um dich auf den Greifstern zu zu bewegen. Lass den A-Knopf los und drücke dann den Z-Knopf, oder führe eine Drehattacke aus, um dich flugs von dem Greifstern zu trennen.

Wenn ein Greifstern zerbrochen ist, sammle die blauen Sternenchips, um ihn zu reparieren.

Blaue Sternenchips

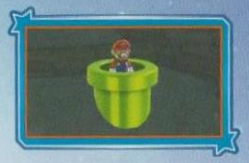
Greifstern

Greife nach dem Greifstern mit dem A-Knopf!

Röhre

Betrete eine Röhre

Betrete eine Röhre, um woandershin zu gelangen.



Blöcke / Schalter

Spring, dreh dich, etc.

?-Block	Springe von unten dagegen, um Sternenteile, Münzen etc. zu erhalten.
Mauerstein	Spring dagegen oder setze eine Stampfattacke ein, um ihn zu zerstören.
Block	Ein unzerstörbarer Block.
Umdrehboden	Wechselt die Farbe jedes Mal, wenn du darüber läufst.
Drehschalter	Dreh dich in seiner Nähe, um den Schalter zu betätigen.
Stampfattacken-Schalter	Steig auf den Schalter und betätige ihn, indem du eine Stampfattacke ausführst.

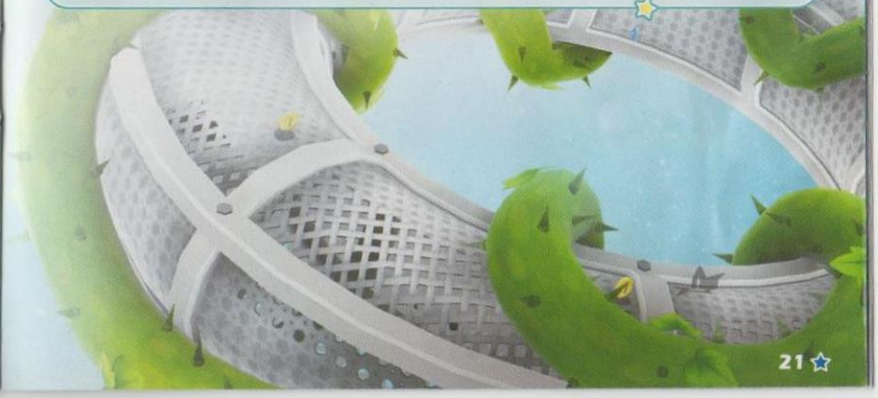
HINWEIS: Mario wird noch anderen Schaltern außer diesen begegnen.

Die Kamera-Perspektive verändern

An manchen Orten kann Mario die Kamera-Perspektive (Blickwinkel) verändern. Verwende das Steuerkreuz, um das Kamera-Symbol darzustellen, dann drücke das Steuerkreuz in die Richtungen, die blau markiert sind, um den Blickwinkel zu verändern. Drücke den C-Knopf, um zum normalen Blickwinkel zurückzukehren. In manchen Bildschirmen kannst du zwischen einer Ich-Perspektive und der normalen Perspektive hin- und herschalten, indem du oben oder unten auf dem Steuerkreuz drückst.

HINWEIS: Es gibt Orte, an denen du die Kamera-Perspektive nicht verändern kannst.

Kamerasymbol



Wachskraut

Schüttele die Wii-Fernbedienung

Schüttele die Wii-Fernbedienung, wenn du in der Nähe einer Ranke bist, um dich festzuklammern und sie zu erklimmen. Schüttele die Wii-Fernbedienung weiter, so lange, bis Mario am Ende der Ranke angekommen ist.

Mariokanone

Ziele mit der Wii-Fernbedienung und drücke Ⓐ

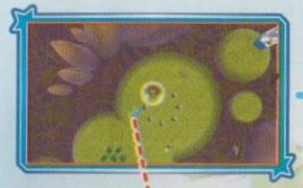
Klettere in die Kanone, ziele und drücke den A-Knopf, um auf dein Ziel wie eine Kanonenkugel loszufliegen.

Feuere mit dem A-Knopf!

Blase

Ziele mit der Wii-Fernbedienung

Klettere in eine Blase und verwende sie, um dich herumzubewegen. Ziele von irgendeiner Seite auf die Blase und drücke den A-Knopf, um Luft auf sie zu blasen und sie so in Bewegung zu versetzen. Drücke den Z-Knopf, um die Blase zu verlassen. Die Blase zerbirst, wenn sie mit einem Gegner zusammenstößt.



Drücke den A-Knopf so, dass die Blase mit Luft angetrieben wird!

Sternenball

Neige die Wii-Fernbedienung

Springe auf den Sternenball, um auf ihm zu balancieren. Halte die Wii-Fernbedienung in einer aufrechten Position und neige sie dann in die Richtung, in die du dich bewegen willst. Drücke den A-Knopf, während du auf dem Sternenball balancierst, um zu springen.

Nach vorne neigen, um dich nach vorne zu bewegen

Nach links neigen, um dich nach links zu bewegen

Nach rechts neigen, um dich nach rechts zu bewegen

Nach hinten neigen, um dich nach hinten zu bewegen

Rochenreiten

Halte Ⓐ gedrückt und drehe die Wii-Fernbedienung

Wenn du auf dem Rücken eines Rochen surfst, drücke den A-Knopf, um dich nach vorne zu bewegen. Wende dich nach links, indem du die Wii-Fernbedienung nach links drehst, und wende dich nach rechts, indem du sie nach rechts drehst. Lass den Rochen springen, indem du die Wii-Fernbedienung schüttelst.

Wechsele die Richtung, indem du die Wii-Fernbedienung drehst

Klebe-Kokons

Ziele mit der Wii-Fernbedienung darauf und halte Ⓐ gedrückt

Berühre einen Klebe-Kokon und zeige darauf. Bewege die ◎, während du den A-Knopf gedrückt hältst, um den Kokon zu ziehen und lasse den A-Knopf los, um Mario in die entgegengesetzte Richtung zu schleudern.

Feuere mit dem A-Knopf!

Bewege den Zeiger, während du den A-Knopf gedrückt hältst, um das Netz zu ziehen und lass los, um Mario aus dem Netz zu schleudern!

Items

Mario wird einer Menge verschiedener Items auf seinem Abenteuer begegnen, von denen sich einige für Mario als nützlich erweisen werden oder einen Effekt erzeugen, wenn er sie einsammelt.

Münze

Füllt eine Einheit der Kraftanzeige wieder auf. Sammle 50, um ein 1-UP zu erhalten.

? - Münze

Sammle eine auf und eine Menge unterschiedlicher Dinge können passieren.

Grüner Panzer

Wirf ihn, um Schatztruhen zu öffnen oder Gegner anzugreifen. Steigert deine Geschwindigkeit, wenn du ihn beim Schwimmen hältst.

Roter Panzer

Wirf ihn und er verfolgt Gegner. Steigert deine Geschwindigkeit, wenn du ihn beim Schwimmen hältst.

1-Up-Pilz

Steigert die Anzahl der möglichen Versuche.

Max. Kraft

Füllt deine Kraftanzeige vollständig auf und erhöht ihr Maximum zeitweise auf 6. Wenn die Kraftanzeige auf 3 oder niedriger fällt, kehrt das Maximum zu 3 zurück.

Sammle Sternenteile

Sammle jeweils 50 Sternenteile, um ein 1-UP zu erhalten. Feuere Sternenteile auf den Bildschirm mit dem B-Knopf, um Gegner anzugreifen oder hungrige Luma zu füttern (S. 25).

Hilfreiche Tipps

Hier sind ein paar Tipps, die dir helfen sollen, problemlos durch dein Abenteuer zu gelangen.

Führe verschiedene Aktionen aus

Auf seinen Erkundungen wird Mario Orte vorfinden, wo er nur mit einer bestimmten Verwandlung weiterkommt. An anderen Orten muss er vielleicht eine Vorrichtung mit einer unerwarteten Aktion bedienen oder eine versteckte Vorrichtung finden. Verwende Marios verschiedene Aktionen, um weiterzukommen.

Dreh dich auf einer Schraube und...?

Lass dich von einem Tornado in die Höhe treiben! Wenn du es richtig machst, kannst du einen Tornado-Sprung ausführen!

Hast du Probleme, Gegner zu besiegen?

Je nach Gegner muss Mario eine bestimmte Aktion ausführen oder den Schwachpunkt des Gegners angreifen, um ihn zu besiegen. Beobachte die Bewegungen des Gegners genau und greif seinen Schwachpunkt an.

Führe den Angriff zur rechten Zeit aus!

Greife Gegner mit Items an!

Suche nach dem Schwachpunkt des Gegners!

Füttere Luma mit Sternenteilen!

Nachdem du mit einem Gourmet-Luma in einer Galaxie oder in der Sternwarte gesprochen hast, ziele auf ihn und eine Zielscheibe erscheint. Verwende den B-Knopf, um den Luma mit Sternenteilen zu füttern, die du gesammelt hast. Was passiert wohl, wenn du den Gourmet-Luma mit einer Menge Sternenteile fütterst...?

Gourmet-Luma

Sieh dir die Karte auf der Sternwarte an

Sobald du in deinem Abenteuer die zweite Kuppel der Sternwarte aktiviert hast, rede mit dem Butler Polari **(S. 5)**, um dir von ihm die Karten zeigen zu lassen. Es gibt zwei Karten: die **Sternwarten-Karte** und die **Universum-Karte**. Wähle eine Galaxie auf der **Universum-Karte**, um die Zahl der Power-Sterne etc., die du in dieser Galaxie erhalten hast, zu überprüfen. Drücke den A-Knopf, um zwischen den Karten hin- und herzuwechseln.

Sternwarten-Karte

Kuppel

Gegenwärtig freigespielte Kuppeln.

Gegenwärtiger Aufenthaltsort

Drücke den A-Knopf, um die Ansicht zu wechseln

Universum-Karte

Galaxy Status

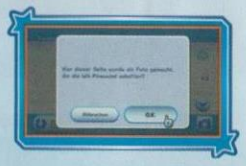
- Galaxie, in der noch Power-Sterne zu finden sind.
- Galaxie, in der bereits alle Power-Sterne gesammelt wurden.
- Neu entdeckte Galaxie.

Die Sternenliste an Freunde verschicken

Wähle auf dem **Karten-Bildschirm**, um die STERNENLISTE anzuzeigen und die Anzahl der Power-Sterne zu überprüfen, die du gesammelt hast, etc. Hefte ein Foto der Liste an die Wii-Pinnwand oder schicke sie an Freunde, um Informationen auszutauschen. Dazu muss dein Wii mit dem Internet verbunden sein.

1. Im **Sternenlisten-Bildschirm** kannst du mit und die Seiten umblättern.
   Wähle , um ein Foto von der Seite zu machen.

2. Wenn der Bildschirm zur Rechten angezeigt wird, wähle O.K., um das Bild an die Wii-Pinnwand zu schicken. Sobald du das Foto verschickt hast, wird eine Nachricht ankommen. Du kannst das angefügte Foto an Freunde verschicken.
   - Nähere Informationen dazu, wie man Nachrichten verschickt, findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen.



Credits

GAME DESIGN CONCEPT
Shigeru Miyamoto
DIRECTOR & GAME DESIGN
Yoshiaki Koizumi
LEVEL DESIGN DIRECTOR
Koichi Hayashida
LEVEL DESIGN
Futoshi Shirai
Daisuke Tsujimura
Haruka Kakinuma
Ryutaro Kanno
Toshihiro Kawabata
SCRIPT
Takayuki Ikkaku
PROGRAM DIRECTOR
Naoki Koga
PLAYER CHARACTER PROGRAMMING
Hideaki Shimizu
GAME PROGRAMMING LEAD
Takeshi Hayakawa
MOVIE SCENE PROGRAMMING
Tatsuro Ota
CAMERA PROGRAMMING
Katsuyasu Ando
SYSTEM PROGRAMMING
Atsushi Yamaguchi
BOSS CHARACTER PROGRAMMING
Norihiro Aoyagi
COLLISION SYSTEM PROGRAMMING
Hirokazu Matsuda
ENEMY CHARACTER PROGRAMMING
Kiyoshi Takeuchi
EVENT PROGRAMMING
Hideyuki Sugawara
DESIGN COORDINATOR
Takeshi Hosono
CHARACTER DESIGN LEAD
Kenta Motokura
CHARACTER DESIGN
Atsushi Mishima
Daisuke Watanabe
Rikuto Yoshida
Masanori Esaki
Kazuhiro Saito
Takumi Ishii
CHARACTER ANIMATION DESIGN
Hiroko Ihara
Masayuki Kawakita
Tetsuro Horimizu
PLANET DESIGN LEAD
Kazumi Yamaguchi
PLANET DESIGN MANAGER
Hiromu Takemura
PLANET DESIGN
Kenji Ishii
Kazunori Hashimoto
Takuro Shimizu
Sanae Suzuki
Ritsuko Tanaka
Tetsu Shoji
Noriko Urita
UI DESIGN & VISUAL CONCEPT
Yasuhiko Matsuzaki
UI DESIGN
Mei Ide

EFFECT DESIGN
Yumiko Matsumiya
MOVIE SCENE DIRECTOR
Masaki Yokobe
MOVIE SCENE ANIMATION
Katsuki Hisanaga
Kouichi Terasawa
Naoyuki Yoshida
Hisashi Tohyama
MOVIE SCENE OBJECT DESIGN
Shinsuke Yamasaki
MOVIE SCENE EFFECT DESIGN
Haruyasu Ito
Motoaki Fukuda
SOUND DIRECTOR
Masafumi Kawamura
MUSIC
Mahito Yokota
Koji Kondo
SOUND PROGRAM & EFFECTS
Yuya Takezawa
Shigetoshi Gohara
VOICE RECORDING & ENGLISH SCRIPTS
Nate Bihldorff
Scot Ritchey
Leslie Swan
Bill Trinen
VOICE
Charles Martinet
Kenneth W. James
Samantha Kelly
Mercedes Rose
Catey Sagoian
PERFORMANCE
Mario Galaxy Orchestra
PROGRAM SUPPORT
Hirohito Yoshimoto
Keizo Ohta
PROGRESS MANAGEMENT
Keizo Kato
TECHNICAL SUPPORT
Keisuke Matsui
Hiroshi Arai
Masato Kimura
Yoshito Yasuda
Hironobu Kakui
ARTWORK
Nanako Kinoshita
Kazuma Norisada
ILLUSTRATION
Shigehisa Nakaue
Ryusuke Yoshida
Yuri Adachi
ILLUSTRATION SUPERVISOR
Yusuke Nakano
DEBUG
Atsushi Tada
Takeshi Nishizawa
Akihito Fujiki
Maki Yoshitake
Mitsuhiro Senoo
Hideki Nakajima
Super Mario Club

DEBUG SUPPORT
Noboru Sunada
Akihiro Sakatani
EUROPEAN LOCALISATION MANAGEMENT
Andy Fey
Martin Weers
TRANSLATION
David Causséques
Martina Deimel
Emilio Gallego
Kay Hermann
Hervé Lefranc
Elena Nardo
Barbara Pisani
Aquiles Kei Takahashi
Daniel Campbell
NOE MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT
Adrian Michalski
Silke Sczyrba
Peter Swietochowski
Jens Peppel
Britta Henrich
Panayiota Ioannou
Jan Muhl
Sascha Nickel
Ursula Lipinski
Jasmina Libonati
Moni Jakob
Manfred Anton
Wojciech Sitarski
Monika Humpe
Kathrin Grieser
Celine Giebel
Christopher Cael
TESTING
NOE Testing Team
SPECIAL THANKS
Keijiro Inoue
Takahiro Hamaguchi
Tomoaki Kuroume
Atsushi Masaki
Shinya Takahashi
Tsuyoshi Watanabe
Takumi Kawagoe
Kaoru Sato
Miki Nakagawa
Sayaka Hakoda
Mirai Takezawa
Rie Shimizu
Sakiko Matsuo
Ryo Uchida
Hiroyuki Masuyama
Kozo Kimura
Ryosuke Meguro
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Nintendo Tokyo Office
All EAD
PRODUCERS
Shigeru Miyamoto
Takao Shimizu
EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

Notizen

Notizen

Notizen

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Altersein-
stufungen

Inhaltsbe-
schreibung

Weitere Informationen zum PEGI-Einstufungssystem (Pan European Game Information) findest du unter:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von dir erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Die Kennzeichnung erfolgt unter Verwendung der nachstehenden USK-Kennzeichen sowohl auf der Verpackung des Produktes als auch auf dem Datenträger selbst. Bitte beachte, dass die USK-Kennzeichnung auf dem Datenträger gemäß einer Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendschutzbehörden aus produktionstechnischen Gründen nur im Zweifarbendruck erfolgt. Beziehe dich in diesem Fall bitte auf die Texte im Inneren des USK-Kennzeichens auf dem Datenträger.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG findest du unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

24-MONATIGE HERSTELLERGEWÄHRLEISTUNG

Diese Herstellergewährleistung umfasst die von Nintendo of Europe GmbH (**„Nintendo“**) gelieferte Wii-Spielesoftware (das **„Produkt“**).

Nintendo gewährleistet dem Erstkäufer des Produkts (**„Sie“/„Ihnen“**) nach Maßgabe der folgenden Bedingungen für die Dauer von 24 Monaten ab dem Kaufdatum die Freiheit des Produktes von Material- und Verarbeitungsfehlern.

Um Ansprüche aufgrund dieser Gewährleistung wirksam geltend zu machen, müssen Sie Nintendo innerhalb von 24 Monaten ab dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und das Produkt innerhalb von 30 Tagen nach dieser Information an Nintendo zurücksenden. Stellt Nintendo nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird Nintendo nach eigenem Ermessen entweder das Produkt (oder den fehlerhaften Teil) kostenlos reparieren oder ersetzen oder Ihnen den Kaufpreis erstatten.

Diese Herstellergewährleistung lässt Ihre gesetzlichen Gewährleistungsansprüche unberührt.

GEWÄHRLEISTUNGSAUSSCHLUSS

Diese Gewährleistung umfasst nicht:

- Zubehör, Peripheriegeräte oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon, ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigefügt waren oder nicht);
- außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gekaufte Produkte;
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden;
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert oder lizenziert wurden (einschließlich nicht lizenzierter Spielerweiterungen oder Kopierlaufwerke), Gebrauch, der nicht der Nintendo Wii-Bedienungsanleitung oder anderen, dem Produkt beiliegenden Anleitungen, entspricht, sowie durch jeden anderen Grund, der kein Material- oder Verarbeitungsfehler ist;
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo verändert oder repariert wurden.

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

Bei Verdacht auf einen Defekt des Produkts setzen Sie sich bitte vor der Einsendung telefonisch mit der Nintendo Konsumentenberatung in Verbindung. Dort wird man eine genaue Fehleranalyse durchführen und Sie über die erforderlichen Schritte im Falle einer notwendigen Reparatur informieren.

Nintendo Konsumentenberatung
Tel. 01803 – 18 18 00
(0,09 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz.
Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.)*

* Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo Reparaturabteilung schicken, beachten Sie bitte Folgendes:

1. Benutzen Sie möglichst die Originalverpackung;
2. legen Sie eine Fehlerbeschreibung bei;
3. legen Sie eine Kopie des Kaufbelegs bei und achten Sie darauf, dass die Kopie das Kaufdatum des Produkts enthält; und
4. stellen Sie sicher, dass das Produkt innerhalb von 30 Tagen, nachdem Sie Nintendo den Fehler mitgeteilt haben, bei Nintendo eintrifft.

Die Anschrift der Nintendo Reparaturabteilung lautet:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center
63760 Großostheim

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 24-monatigen Herstellergewährleistung entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Gewährleistung gedeckt, könnte Nintendo trotzdem bereit sein, das Produkt (oder den fehlerhaften Teil) zu reparieren oder zu ersetzen. Für weitere Informationen hierzu, insbesondere zu etwaigen Kosten, wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung unter der oben genannten Telefonnummer.

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **01803 – 18 18 00** (0,09 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **09001 – 000 000** (1,99 € pro Anruf aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) gerne weiter.

Beide Hotlines sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **09001 – 111 000** (0,99 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) erhält man Tipps und Spielehilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

Nintendo Fax-Abruf: Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Genauere Informationen zu dem **Fax-Abruf** gibt es auf den Consumer Service-Seiten von www.nintendo.de oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.

[0407/LUX-NOE/RVL]

24-MONATIGE HERSTELLERGARANTIE

Diese Herstellergarantie umfasst die von Nintendo Benelux B.V. (**„Nintendo"**) gelieferte Wii-Spielesoftware (das **„Produkt"**).
Nintendo gewährleistet dem Erstkäufer des Produkts (**„Sie"/„Ihnen"**) nach Maßgabe der folgenden Bedingungen für die Dauer von 24 Monaten ab dem Kaufdatum die Freiheit des Produktes von Material- und Verarbeitungsfehlern.
Um Ansprüche aufgrund dieser Gewährleistung wirksam geltend zu machen, müssen Sie Nintendo innerhalb von 24 Monaten ab dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und das Produkt innerhalb von 30 Tagen nach dieser Information an Nintendo zurücksenden. Stellt Nintendo nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird Nintendo nach eigenem Ermessen entweder das Produkt (oder den fehlerhaften Teil) kostenlos reparieren oder ersetzen oder Ihnen den Kaufpreis erstatten.
Diese Garantie steht der Anwendbarkeit der Bestimmungen des Gesetzes bezüglich der Garantie der Vertragsgemäßheit (Gesetz vom 21. April 2004 bezüglich der Garantie der Vertragsgemäßheit im Großherzogtum Luxemburg) und den Bestimmungen des Zivilgesetzbuches bezüglich der Garantie nicht entgegen. Diese Garantie wird zusätzlich zu ihrer gesetzlichen Garantie gegenüber Ihrem offiziellen Nintendohändler gewährt. Diese gesetzliche Garantie berechtigt Sie, jegliches Fehlen von Vertragsgemäßheit gegenüber Ihrem offiziellen Nintendohändler in der gesetzlich vorgesehenen Frist anzuzeigen (zwei Jahre ab der Ablieferung des Produktes im Großherzogtum Luxemburg).
Diese Garantie berührt in keinem Falle Ihre vom Gesetz zwingend vorgesehenen Rechte.

GARANTIEAUSSCHLUSS

Diese Garantie umfasst nicht:

- Zubehör, Peripheriegeräte oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigefügt waren oder nicht);
- außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gekaufte Produkte;
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden;
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert oder lizenziert wurden (einschließlich, und nicht anschließend, nicht lizenzierter Spielerweiterungen oder Kopierlaufwerke), Gebrauch, der nicht der Nintendo Wii-Bedienungsanleitung oder anderen, dem Produkt beiliegenden Anleitungen entspricht sowie durch jeden anderen Grund, der kein Material- oder Verarbeitungsfehler ist;
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo verändert oder repariert wurden.

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

Um Nintendo über einen von dieser Garantie umfassten Fehler zu informieren, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Belgium Branch, Frankrijklei, 31–33
B-2000 Antwerpen – Belgien
Tel.: +32 3 224 76 83 (von Montag bis Freitag zwischen 11 und 17 Uhr)
(Anrufe aus Belgien werden nach den regulären Inlandstarifen abgerechnet, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Für Kunden, die von außerhalb Belgiens anrufen, gelten die Tarife für internationale Ferngespräche, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.)

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo Reparaturabteilung schicken, beachten Sie bitte Folgendes:

1. Benutzen Sie möglichst die Originalverpackung;
2. legen Sie eine Fehlerbeschreibung bei;
3. legen Sie eine Kopie des Kaufbelegs bei und achten Sie darauf, dass die Kopie das Kaufdatum des Produkts enthält; und
4. stellen Sie sicher, dass das Produkt innerhalb von 30 Tagen, nachdem Sie Nintendo den Fehler mitgeteilt haben, bei Nintendo eintrifft.

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 24-monatigen Herstellergarantie entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Garantie gedeckt, könnte Nintendo trotzdem bereit sein, das Produkt (oder den fehlerhaften Teil) zu reparieren oder zu ersetzen. Für weitere Informationen hierzu, insbesondere zu etwaigen Kosten, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Belgium Branch, Frankrijklei, 31–33
B-2000 Antwerpen – Belgien
Tel.: +32 3 224 76 83 (von Montag bis Freitag zwischen 11 und 17 Uhr)
(Anrufe aus Belgien werden nach den regulären Inlandstarifen abgerechnet, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Für Kunden, die von außerhalb Belgiens anrufen, gelten die Tarife für internationale Ferngespräche, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.)

[1006/LUX-NOE/RVL]

Luxemburg

Fragen zu unseren Produkten? Dann kontaktiere den Nintendo Helpdesk!
Bitte sende deine Anfragen an:

Nintendo Benelux – Helpdesk
Frankrijklei 31–33
B-2000 Antwerpen – Belgien

[0107/STA-NOE/RVL]

SERVICE ÖSTERREICH

Bei Spielefragen und allgemeinen Nintendo Themen hilft die Hotline gerne weiter. Erreichbar montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr unter der Rufnummer **0662 / 87 63 48***.

Bei der Konsumentenberatung gibt es unter der Rufnummer **0662 – 88921 – 30*** von Montag bis Freitag (13 bis 17 Uhr) Antworten zu technischen Fragen.
*(Entgeltfrei mit Ausnahme der üblichen Telefongebühren)

NINTENDO ONLINE CLUB für österreichische Nintendo Fans:

- Community, Foren von und für Nintendo Fans, persönliche Homepage, Gästebuch, Mail Client, u.v.m.
- Brandheiße News rund um Nintendo
- Tolle Gewinnspiele
- Download Archiv (Handybilder, Wallpapers, Screensaver...)
- exklusiver ClubShop
- Club Events
- persönliche Clubkarte

www.nintendoclub.at

[1006/WALD-NOE/RVL]

Probleme bei der Installation?

Technischer Support Schweiz

Bei Installationsproblemen und technischen Fragen hilft Dir unser Support-Team gerne weiter. Das Support-Team erreichst Du unter der folgenden Telefonnummer:

062 / 387 98 18

Mo – Fr 08.30 – 12.00 / 13.00 – 17.00